



XBOX 360

XBOX
LIVE



COLIN MCRAE™

DIRT 2™

LE GUIDE



codemasters®

⚠ AVERTISSEMENT Avant de jouer à ce jeu, veuillez lire le manuel d'utilisation Xbox 360® ainsi que les manuels de tout autre périphérique pour obtenir toutes les informations importantes relatives à la santé et à la sécurité. Archivez correctement tous les manuels afin de pouvoir les retrouver facilement. Pour obtenir des manuels de remplacement, veuillez consulter www.xbox.com/support ou appeler le service clientèle Xbox (voir à l'intérieur de la dernière page de couverture).

A LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDEO PAR VOUS-MEME OU PAR VOTRE ENFANT

I. Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.

Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran.

Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

II. Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes : succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie.

Si vous même ou un membre de votre famille avez présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation.

Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

Qu'est-ce que le système PEGI ?

Le système de classification par catégorie d'âge PEGI a été conçu pour éviter que les mineurs soient exposés à des jeux au contenu inapproprié à leur groupe d'âge. **VEUILLEZ NOTER** qu'il n'indique pas le niveau de difficulté du jeu. Ce système de classification, comprenant deux parties, permet aux parents et aux personnes qui achètent des jeux vidéo pour des enfants de faire un choix avisé et approprié à l'âge du joueur. La première partie est une évaluation de l'âge :-



La seconde partie présente des icônes décrivant le type de contenu du jeu. Selon le jeu, il peut y avoir plusieurs descripteurs de contenu. L'évaluation de l'âge reflète l'intensité de ce contenu. Les descripteurs de contenu sont les suivants :-



VIOLENCE



GROS MOTS



PEUR



TENEUR
SEXUELLE



STUPÉFIANTS



DISCRIMINATION



JEU DE
HASARD



pegionline.eu

Pour plus d'informations, rendez-vous sur www.pegi.info et pegionline.eu



SOMMAIRE

LE TOUR COMMENCE	1
AU VOLANT	3
VOTRE CAMPING-CAR	5
DIRT TOUR	7
DISCIPLINES DE COURSE	10
VOYAGES DANS LE TEMPS	12
VOS CAISSES	13
FACE À FACE !	15
LE CHRONO ET VOUS	17
CONNEXION A XBOX LIVE	18
TOURNOIS	22
RÉGLAGES DU VÉHICULE	23
CRÉDITS	25
REMERCIEMENTS	26
BANDE SON	27
CONTRAT DE LICENCE	
ET GARANTIE	31
SERVICE CLIENT	32

LE TOUR COMMENCE

Ouah, on y est... Ça pourrait être le début d'une magnifique aventure ! Regardez donc ça... Le monde entier n'attend que nous pour laisser des traces de pneus dans tous les sens. Votre bac à sable à vous, et vous venez tout juste d'y entrer.

À vous la planète, virage après virage. Ça ne sera pas facile, mais gardez ce guide près de vous et tout ira bien. Mettez-vous au volant, passez la première, et à vous les circuits...





**BATTERSE
BATTLE**

UTAH

UTAH



AU VOLANT

Tout est dans la relation entre l'homme et la machine. C'est là que les courses se gagnent ou se perdent. Vous devez avoir cette sensation au bout des doigts, vous devez savoir ce dont elle capable et comment elle peut le faire. Ne lâchez rien tant que vous n'aurez pas, tous les deux, dépassé la limite extrême.

Vous pouvez personnaliser les commandes comme ça vous chante dans le menu Options, ou bien tout simplement utiliser celles par défaut, que voici :

MANETTE XBOX 360



VOLANT XBOX 360 SANS FIL

BACK (HORS LIGNE) REPLAY IMMÉDIAT (MULTIJOUEUR) REVENIR AU CIRCUIT

DESCENDRE UN RAPPORT

MONTER UN RAPPORT

Y REGARDER DERRIÈRE

X CHANGER DE CAMERA

B KLAXONNER

A FREIN A MAIN

○ REGARDER AUTOUR

START PAUSE

FREINER

ACCÉLÉRER





VOTRE CAMPING-CAR



INTERIOR

1 : DiRT TOUR

Consultez la carte du DiRT TOUR pour voir les épreuves auxquelles vous êtes invité(e), du petit rallye local au grand tournoi mondial. Vous pouvez aussi organiser vos propres courses grâce au mode Course libre ou bien essayer un Contre-la-montre sur un circuit de votre choix.

2 : MES AFFAIRES

Regardez dans MES AFFAIRES pour tout votre fourbi personnel. Vous verrez également vos statistiques et votre historique de course et vous pourrez les comparer avec ceux de vos amis, suivre votre progression sur le DiRT Tour, et même connaître votre classement sur les tableaux de DiRT en ligne.

3 : MULTIJOUEUR

Pour tous vos besoins en multijoueur, consultez le panneau MULTIJOUEUR. Vous pouvez y créer ou y rejoindre une partie Xbox LIVE ou en liaison multiconsole, que ce soit pour le fun sur une JAM SESSION ou pour la gagne et la gloire sur le mode PRO TOUR.

4: EXTRAS

Un peu comme ce qu'on trouve dans les vieux canapés, mais sans les vieilles chips et les pièces de monnaie. Il y a un peu de tout là-dedans, dont le contenu téléchargeable dès qu'il est disponible.

VOTRE MAISON LOIN DE CHEZ VOUS

Votre coin à vous, là où vous vous reposez quand vous n'êtes pas sur les circuits. Il va falloir apprendre à vous y sentir bien...

5 : COMMENCER LA COURSE / VOIR LA VOITURE

Si vous êtes sur le point de faire une course, c'est de là que vous vous lancez. Sinon, vous pouvez observer votre caisse sous toutes les coutures. Vous avez bossé dur pour l'avoir, alors prenez le temps de l'admirer !

6 : MES CAISSES

Ici, vous pouvez vous balader dans votre collection de véhicules : voir leurs statistiques, les comparer avec celles de vos amis, mais aussi les personnaliser en choisissant des peintures, des klaxons et même des jouets pour le tableau de bord. Vous pouvez également acheter de nouveaux véhicules ici ou bien améliorer ceux que vous possédez pour les rendre encore plus géniaux.

7: NEWS

Cliquez ici pour votre dose de nouvelles fraîches sur la communauté en ligne de DiRT Infos sur les tournois en ligne, astuces de jeu et plein de news sur les exploits de vos amis, tout est là.

8: OPTIONS

Paramétrez votre expérience de course au millimètre. Vous trouverez ici des options liées au son, à l'affichage, aux commandes et à bien d'autres choses encore. Faites-vous plaisir.





DIRT TOUR

Le Tour a commencé. Ça va être d'enfer, alors vous devriez être gonflé à bloc ! Avec votre talent et votre détermination, je vous promets un avenir brillant, et même un passage aux mondialement célèbres X Games. Cela dit, ça ne sera pas une balade de santé, alors écoutez bien mes petites explications. Voici comment on roule sur le DiRT Tour...

VISITEZ LE MONDE

Le meilleur moyen de se lancer est d'aligner des kilomètres. Au début, vous n'aurez accès qu'à quelques **épreuves de course** mais, si vous les terminez et que vous impressionnez les autres pilotes, ça ne sera qu'une question de temps avant que vous ne receviez des invitations pour des épreuves dans le monde entier.

GAGNEZ DE L'EXPÉRIENCE

Les invitations à des épreuves sont conditionnées par l'expérience (**XP**), alors il vous faudra en gagner. L'XP est globale, vous pouvez en acquérir en participant à des épreuves et en les gagnant. Le gain d'XP est proportionnel à votre résultat mais aussi à la difficulté de l'épreuve. Utilisez votre XP pour monter en niveau et progresser sur votre tour.



MONTEZ EN GRADE

Vous commencez votre tour avec un budget limité et assez peu de notoriété auprès des autres pilotes. Vous devez vous contenter des épreuves de la **division débutant**. Faites-vous un peu d'XP à ce niveau et vous monterez bientôt en **division pro**, puis enfin en **division all star**, qui est celle où la compétition est la plus acharnée.



Au début, les véhicules ne sont disponibles que pour les épreuves débutant. Pour courir dans les divisions supérieures, vous devrez les améliorer. Cela dit, ne vous inquiétez pas, vous pouvez toujours faire participer un véhicule amélioré à une épreuve de division inférieure : le véhicule est automatiquement remis dans son état précédent de façon temporaire.

GLOBALISEZ-VOUS

Une fois que vous avez une expérience correcte, vous pouvez accéder aux **épreuves du Tour du monde**. Il y en a une pour chaque discipline et ce sont de prestigieuses rencontres, vous devrez donc tout d'abord faire vos preuves. Chaque Tour du monde, compte des épreuves qualificatives que vous devrez remporter avant de pouvoir commencer le tour. Cherchez l'icône du monde à côté des épreuves classiques.



DEVENEZ CÉLÈBRE

Au cours de vos voyages, ne ratez pas les **X Games**, connues dans le monde entier. Ce sont des épreuves majeures du calendrier automobile et elles accueillent les plus respectés des pilotes. La plus grosse est de loin celle des **X Games U.S.A.** : remportez-la et vous pourrez vraiment crier votre supériorité sur tous les toits !



AFFÛTEZ VOS COMPÉTENCES

Un autre moyen de gagner de l'XP est de réussir des **missions** personnelles. Les missions vous donnent divers buts à atteindre : dépasser d'autres pilotes, parcourir un certain nombre de kilomètres, et même faire des tonneaux. Chaque mission compte cinq étapes et chaque phase remportée vous fait gagner de l'XP.

GAGNEZ DU LIQUIDE

Vous gagnerez également un bon paquet d'argent en participant à des épreuves. Comme pour l'XP les bons résultats sur des épreuves difficiles assurent un gain maximum. Cela dit, n'allez pas trop vite en besogne : si vous voulez atteindre les sommets, il vous faudra régulièrement vous diversifier en utilisant de nouveaux véhicules et des améliorations.

Battersea





N'oubliez pas que vos relations peuvent être bonnes comme mauvaises. Comportez-vous avec courtoisie sur la route et vous impressionnerez les stars du circuit. Faites-en des tonnes et vous laisserez une impression sur les gens... Une mauvaise impression.

LES STARS

Vous allez non seulement vous construire une réputation mais aussi cultiver des relations avec d'autres pilotes... des superstars ! Impressionnez une star sur la piste et vous laisserez votre empreinte. Si vous le faites assez souvent, vous pourrez même faire ami-ami et profiter de quelques avantages !

DÉFIS

De temps en temps, les stars peuvent vous proposer un **défi**. Ces épreuves personnelles sont pour vous l'occasion de faire encore meilleure impression sur les stars et de gagner un peu plus d'XP au passage. Alors ne soyez pas timide et acceptez ces rencontres amicales !



DÉFIS UN CONTRE UN

Vous contre eux, tout simplement. Courez pare-chocs contre pare-chocs pour savoir qui est le chef.



DÉFI CRITÉRIUM

Vous contre le reste de la meute. Terminez la course en troisième position, ou mieux, et vous aurez réussi le défi.



DÉFI CONTRE-LA-MONTRE

Certains se vantent d'avoir fait un bon temps sur tel ou tel circuit. Montrez-leur qui commande en faisant un meilleur temps.

FAITES ÉQUIPE

Voici une autre bonne raison de soigner les stars : elles auront plus souvent envie de courir avec vous sur les épreuves en équipe. Posez-leur la question avant de participer à une de ces épreuves et vous verrez qui est partant. N'oubliez cependant pas que les stars ont chacune leur spécialité ou bien vous les mettrez mal à l'aise !



RACING DISCIPLINES

RALLY

TRAIL BLAZER

raid

LAND RUSH

RALLY CROSS

Le **RALLYE** demande un pilotage rapide et maîtrisé sur des terrains variés. Les étapes, gavées de virages et autres courbes, mettent à rude épreuve les capacités techniques des pilotes.

Le **BOLIDE** est entièrement voué à la vitesse et se déroule sur des tracés de point à point longs et ouverts. En montée ou en descente, vous devrez flirter avec vos propres limites.

Les courses de **RAID** sont de passionnantes étapes réunissant plusieurs voitures sur un parcours de point à point. Des itinéraires bis vous permettent de prendre l'avantage sur le peloton, mais attention aux raccourcis à risques !

Les courses de **CONQUÊTE** se déroulent sur des circuits de terre comprenant moult virages, bosses et sauts, plus vicieux les uns que les autres. Les pilotes démarrent tous en même temps, le premier virage peut donc être décisif.

Le **RALLYE CROSS** se déroule sur des circuits plats et serrés qui alternent bitume et terre. Rapide, frénétique, et donc extrêmement amusant.

Les courses de rallye et de bolide de DIRT 2 se courent avec des départs en décalé, ce qui signifie que vous aurez non seulement des adversaires juste devant vous... mais aussi sur vos talons.

MODES SPÉCIAUX



SLALOM

L'épreuve ultime pour mettre vos nerfs à vif et votre talent à l'épreuve. Courez contre le chrono et passez des portes disséminées sur le parcours pour gagner du temps. Si le chrono arrive à zéro, la partie est terminée !



DOMINATION

Ce mode fonctionne par secteurs. Les courses comprennent plusieurs tours de circuit et des points sont attribués à la fin en fonction de votre position sur chaque secteur, ainsi que de votre position finale. De 1 à 10 points sont disponibles pour chaque secteur, puis 1 à 10 sont à nouveau attribués pour votre place sur la ligne d'arrivée, alors ne soyez pas à la traîne !



SURVIVANT

Ce mode fonctionne par élimination. Le pilote qui est en dernière position est éliminé à chaque fois que le chrono arrive à zéro. Restez loin du fond du peloton et la victoire sera pour vous. Lambinez un peu trop et votre course se terminera plus tôt que prévu.

POINTS

Sur les épreuves comptant plusieurs courses, vous recevez des points en fonction de votre position finale dans chaque manche. Vous obtiendrez 10, 8, 6, 5, 4, 3, 2 ou 1 en fonction de votre réussite.



VOYAGES DANS LE TEMPS

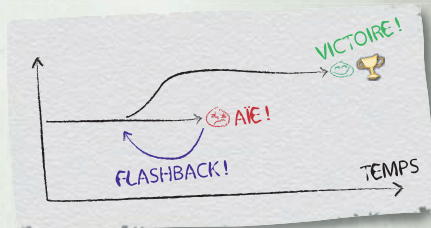
On a tous nos mauvais jours. On fait tous des erreurs. Heureusement, s'enfoncer dans un platane ou faire quinze tonneaux dans un ravin ne sont plus des situations aussi réhébilitaires qu'elles l'étaient...

FLASHBACKS

Quand vous courez sur le DiRT Tour et que les choses tournent mal, les flashbacks peuvent vous sauver. Pour résumer, ils vous permettent de remonter le temps et de revenir à un moment avant que la situation ne dégénère pour corriger votre erreur.

Pour utiliser un flashback, vous devez d'abord utiliser le **Replay immédiat**. Pour ce faire, appuyez sur le bouton de Replay immédiat (RB / BACK) ou bien mettez le jeu en pause et sélectionnez la fonction dans le menu. Une fois dans le replay, utilisez les commandes à l'écran pour remonter le temps, puis appuyez sur le bouton de Flashback (X) pour revenir en arrière !

Vous disposez d'un certain nombre de flashbacks à utiliser en fonction du niveau de difficulté que vous avez choisi. Vous n'aurez pas accès au flashback dans les courses multijoueur. En contre-la-montre, vous pouvez en utiliser autant que vous le souhaitez, mais vous invaliderez le tour/l'étape en cours.



Cherchez le joli petit icône de flashback pendant les courses. Si vous abîmez sérieusement votre caisse, vous le verrez en train de tourner à droite de l'écran. C'est le bon moment pour appuyer sur le bouton de replay immédiat, pronto !

REPLAYS

En plus des replays immédiats, vous pouvez regarder un **replay complet** de la course dès que celle-ci est terminée. Les mêmes commandes sont disponibles à l'écran, vous n'avez plus qu'à profiter du spectacle.

Cette fonction est disponible uniquement si un disque dur est connecté à votre console Xbox 360.



VOS CAISSES

Chez les voitures, la monogamie n'est pas à la mode. N'hésitez pas à en essayer autant que vous pouvez, et à montrer tout votre amour à chacune d'entre elles. Voici votre guide du parfait amant...

Sur le DiRT Tour, vous pouvez voir toute votre collection de véhicules, soit en participant à une épreuve, soit en sélectionnant MES CAISSES depuis l'entrée du camping-car. À partir de là, vous êtes libre d'acheter, d'améliorer et de personnaliser vos véhicules. Vous pouvez aussi consulter et comparer vos statistiques.

Il y a sept catégories de véhicules qui deviennent disponibles au fur et à mesure que vous rencontrez différentes disciplines de course :



AMÉLIORATIONS

Les véhicules sélectionnables au départ sont adaptés à la division débutant. Pour pouvoir les faire courir dans les divisions pro et all star, ils doivent d'abord être améliorés.

PACKS DE CONVERSION

Les véhicules des catégories rallye, rallye cross et bolide peuvent servir dans ces trois disciplines. Ainsi, par exemple, si vous avez une voiture de rallye, vous pouvez acheter un pack de conversion pour le rallye cross ou pour le bolide. La modification n'est toutefois pas permanente et, une fois les packs appliqués, vous pouvez faire participer ce véhicule dans n'importe laquelle de ces trois disciplines.

PERSONNALISATION

En accumulant de l'expérience et en faisant vos preuves comme pilote, vous débloquerez tout un tas de trucs cool pour personnaliser votre véhicule avant chaque course...

PEINTURES

Mettez de la vie sur vos caisses et exprimez-vous grâce à ces peintures.

JOUETS

Le plastique, c'est fantastique. Surtout sur le tableau de bord et sous le rétroviseur.

PACKS DE KLAXONS

Débloquez de nouvelles façons d'ennuyer les gens en ligne.

MULTIJOUEUR

Contrairement au DiRT Tour, les courses multijoueur vous permettent d'utiliser tous les véhicules standards dès le départ. Néanmoins, si vous voulez vraiment afficher votre différence, il vous faudra débloquer des accessoires de personnalisation sur le DiRT Tour hors ligne.



FACE À FACE!

OUVREZ BIEN LES YEUX OU VOUS ALLEZ RATER LE SPECTACLE !

Les tours et les temps sont là. Et certains modes ont des temps cibles.

Vous êtes le vert.



TIME 02:53:40
LAP 01:08.08
BEST 01:12.98

Vous êtes le vert.

Les traits blancs indiquent les tours ou les secteurs.

Les missions s'affichent ici quand vous les réussissez. C'est aussi là qu'on vous apprend que vous montez d'un niveau.

Votre position et la position/
le temps des autres pilotes.



Les infos importantes : vitesse,
régime moteur, rapport. La lumière
jaune indique le moment parfait
pour monter un rapport. La rouge
signifie que vous l'avez raté.

DOMINATION

Dans les courses Domination,
la barre de progression sur
indique votre progression sur
chaque secteur.



Vert, c'est
bien.

Les dégâts moteur et roues
s'affichent ici. Des dégâts «
importants » signifient que
vous avez un vrai problème.

Combien de Flashbacks
il vous reste (s'affiche
lorsque vous subissez
des dégâts).

LE CHRONO ET VOUS

SPÉCIAL DÉDICACE À TOUS LES PERFECTIONNISTES

Le mode Contre-la-montre vous permet non seulement de vous perfectionner mais aussi de montrer ce que vous savez faire. Vous pouvez vous mesurer aux records enregistrés par les meilleurs pilotes du monde, affronter vos amis, ou tout simplement essayer de battre votre record personnel.

SE PRÉPARER

Pour accéder au mode Contre-la-montre, sélectionnez un lieu de votre choix sur la carte du monde puis choisissez CONTRE-LA-MONTRE. Vous pouvez à présent choisir un circuit et une catégorie de véhicule et en profiter pour consulter le tableau de classement actuel.

Avant de vous lancer, vous pouvez décider quels tours fantômes enregistrés vous voulez voir courir avec vous sur le contre-la-montre. Il peut s'agir de ceux de vos amis ou de n'importe qui d'autre dans le monde.

SE LANCER

Une fois en piste, concentrez-vous sur le pilotage. Sur les circuits, vous courez sans interruption jusqu'à ce que vous décidiez de terminer la session. À ce moment-là, vous verrez comment vous vous situez face aux voitures fantômes et vous pourrez recommencer ou quitter. Sur les tracés de point à point, vous voyez les résultats dès que vous passez la ligne d'arrivée.

Votre véhicule ne subira pas de dégâts (mécaniques) extrêmes en mode Contre-la-montre, ne vous inquiétez donc pas des coups et des bosses. Les flashbacks sont disponibles mais, en les utilisant, vous invalidez le tour/l'étape en cours.



Chaque tableau de classement de contre-la-montre affiche des infos concernant tous les véhicules d'une catégorie définie. Soyez curieux ! Consultez le haut du tableau et regardez les véhicules qui dominent, sans quoi vous pourriez bien vous retrouver à la traîne !

CONNEXION A XBOX LIVE

Marre de tourner en rond en solitaire sur le canapé ? Connectez-vous à Internet et vous pourrez vous mesurer au monde entier : de votre meilleur pote à n'importe quel guignol de l'autre côté de la planète. Ce n'est pas parce qu'il y a plusieurs milliers de kilomètres entre vous que vous ne pouvez pas échanger des peintures et faire les grandes bouches ? Allez, soyez réglo...

BRANCHEZ-VOUS

Xbox LIVE

Jouez contre qui vous voulez, quand vous voulez et où vous voulez sur Xbox LIVE®. Créez votre profil (votre carte de joueur). Discutez avec vos amis. Téléchargez du contenu (émissions télé, bandes-annonces, films HD, démos de jeu, contenu exclusif et jeux d'arcade) sur le marché Xbox LIVE. Envoyez et recevez des messages vocaux et vidéo. Utilisez LIVE avec la Xbox 360 comme avec Windows®. Jouez, discutez et téléchargez sur votre PC comme sur votre Xbox 360. LIVE vous donne accès à ce que vous voulez, aux gens que vous connaissez, sur le PC et sur la télé. Connectez-vous et rejoignez la révolution !

Se connecter

Avant de pouvoir utiliser Xbox LIVE, connectez votre console Xbox 360 à un accès Internet haut débit et inscrivez-vous pour devenir un membre Xbox LIVE. Pour en savoir plus sur la connexion et sur la disponibilité de Xbox LIVE dans votre région, rendez-vous sur www.xbox.com/live/countries.

Contrôle parental

Ces outils simples et flexibles permettent aux parents et à toutes les personnes en charge d'enfants de décider à quels jeux les joueurs les plus jeunes peuvent accéder en fonction du classement du contenu du jeu. Les parents peuvent restreindre l'accès à du contenu adulte. Décidez comment les membres de votre famille peuvent interagir avec les autres personnes en ligne grâce au service Xbox LIVE. De plus, déterminez leur temps maximum de jeu. Pour plus d'informations, rendez-vous sur www.xbox.com/familysettings.

RENDEZ-VOUS EN LIGNE

VOTRE CLUB DIRT

C'est là que tout commence. Si vous voulez rester avec la même bande pour un bon moment, rassemblez les troupes ici. Une fois que c'est fait, choisissez PRO TOUR ou JAM SESSION pour vous lancer.

PRO TOUR

La course, la vraie, c'est dans le Pro tour. Celle où on pilote vite et bien. Les circuits et les voitures sont choisis automatiquement et chaque épreuve ne compte qu'une course.

Vous pouvez commencer votre session Pro tour en **solo** ou en **équipe**, selon la taille de votre Club DIRT. Ensuite, choisissez le type de Pro tour qui vous convient le mieux...

FOU DE CHRONOS comprend des courses où chacun se bat contre la montre. Vous aurez les autres pilotes en visuel mais il n'y aura aucun contact physique entre vos véhicules.

ESCARMOUCHE vous fait participer à des disciplines où les contacts physiques comptent vraiment.

GRABUGE accueille des types de course plus alternatifs tels que Domination, Slalom ou Survivant.

LA TOTALE est destinée à celles et ceux qui ne sont pas difficiles. Tout y est.

JAM SESSION

Les Jam sessions permettent de passer du temps avec ses amis et de varier un peu les plaisirs. Vous pouvez rejoindre d'autres joueurs, peu importe leur discipline, ou bien créer votre propre session et l'organiser comme bon vous semble.

Choisissez REJOINDRE P. RAPIDE pour entrer immédiatement dans le feu de l'action et trouver la meilleure session à avoir des places libres. Pour un peu plus de contrôle, choisissez REJOINDRE P. PERSO et filtrez les sessions qui vous plairaient le plus. Et pour un contrôle presque total, vous n'avez qu'à choisir CRÉER PARTIE.

Tout le monde a toujours sa bête noire, que ce soit parmi les voitures ou parmi les circuits. Utilisez votre veto dans le lobby pour voter contre la prochaine course. Si vous êtes assez nombreux à mettre votre veto, une nouvelle sélection de courses et de voitures est faite.





MONTÉE EN NIVEAU

Lorsque vous courez en ligne, vous gagnez systématiquement de la réputation en ligne, qui à son tour influe sur votre **Niveau de réputation en ligne**. Votre niveau de réputation est ce qui vous différencie des autres pilotes en ligne, il montre qui a le plus d'expérience et qui est le plus compétent. Il y a trois moyens d'acquérir de la réputation en ligne...

MISSIONS EN LIGNE

Tout comme les missions hors ligne, les **missions en ligne** vous proposent d'atteindre certains objectifs. Parcourir une distance, dépasser des véhicules, voire même rouler sur certains objets, tout cela peut vous faire avancer dans votre mission. Les missions comportent cinq étapes et vous pouvez consulter votre progression dans la zone Mes affaires à n'importe quel moment.

COURSES PRO TOUR

Vous gagnerez de la réputation en terminant des courses en ligne, mais seulement dans le mode Pro tour. La réputation est accordée en fonction de votre position finale : meilleure est votre place, plus vous gagnez de points. Dans les courses par équipe, vous pouvez également obtenir un bonus pour faire partie de l'équipe gagnante..

TOURNOIS

La réputation peut également être accordée pour vos résultats sur les tournois en ligne. Vous trouverez plus d'informations à ce sujet dans quelques pages.

FAITES-VOUS REMARQUER

Au début de chaque course multijoueur, une voiture est estampillée À surveiller. Cela peut être dû à une impressionnante série de résultats de sa part, à un record personnel rapide sur le circuit actuel, ou à d'autres statistiques significatives.

Si vous êtes À surveiller, profitez bien de ce moment privilégié, mais faites attention : les autres seront là pour vous battre ! Terminez à la première place dans ces conditions et vous marquerez un bonus de réputation en ligne à la fin des courses du Pro tour.



TENEZ-VOUS BIEN

CONDUISEZ PRUDEMMENT

Dans DiRT 2, vous recevez une note liée à la sécurité de votre pilotage en ligne, le **taux d'impact**. Les autres joueurs peuvent ainsi voir quel type de pilote vous êtes. Évitez les accrocs et vous aurez droit à des courses plus serrées contre des adversaires qui vous ressemblent.

JOUEZ FAIR PLAY

Dans toute course en ligne, vous pouvez être disqualifié(e) pour mauvaise conduite. Cela peut être dû à différentes raisons, telles que rouler à reculons ou ne pas rouler du tout. Une fois la disqualification effective, les autres joueurs verront un symbole noir à côté de votre nom. Vous ne pourrez plus entrer en contact avec eux ni recevoir de la réputation en ligne pour cette course.

Pas d'inquiétude : aucun de ces symboles n'est définitif. Les disqualifications sont totalement oubliées à la fin de chaque course et vous pourrez facilement corriger votre note de prudence en vous conduisant correctement pendant quelques courses.

LIAISON MULTICONSOLE

Vous pouvez également jouer des courses multijoueur en local si vous connectez plusieurs consoles Xbox 360 à un réseau local. Vous n'avez qu'à choisir l'option Liaison multiconsole dans le menu Multijoueur.

En liaison multiconsole, vous ne verrez pas le lobby du Club DiRT, mais vous pourrez rechercher des sessions de jeu existantes ou bien en créer vous-même.





TOURNOIS

Vous aimez les récompenses ? Vous adorez gagner des trucs ? Vous allez vous régaler sur les tournois en ligne...

Les tournois sont des compétitions auxquelles vous participez automatiquement en jouant à DiRT 2 en ligne. Chaque semaine, un nouveau défi est choisi et, si vous remplissez les conditions, vous entrez automatiquement dans le tableau de classement du tournoi. À la fin de la semaine, la compétition prend fin et des prix sont attribués.

Gardez un œil sur les News devant votre camping-car pour vous tenir au courant des tournois passés et à venir. Vous pouvez consulter l'objectif en cours, votre classement actuel et les récompenses à la clé. Il y a beaucoup de points de réputation en ligne à gagner, et ne ratez pas les prix spéciaux qui tombent de temps à autre.



Si vous avez assez de talent pour remporter un prix, vous verrez le résultat s'afficher sur le panneau des news devant votre camping-car. Vous recevrez également un message spécial dans le magazine des news au lancement du jeu, alors ouvrez l'œil !



RÉGLAGES DU VÉHICULE

Voire truc, c'est de tout contrôler. Il faut que tout soit réglé exactement comme vous aimez, pas vrai ? Eh bien, vous avez beau y tenir comme à la prune de vos yeux, ce n'est pas une raison pour ne pas bidouiller ce qu'elle a sous le capot. Allez, mettez les mains dans le cambouis...

Vous pouvez personnaliser la maniabilité de votre véhicule avant chaque course. Vous devez simplement vérifier que l'option RÉGLAGES VÉHICULE est activée dans vos options de course accessibles depuis le camping-car. En ligne, l'hôte décide avant chaque course (Jam sessions uniquement) qui peut utiliser les réglages du véhicule, à savoir tout le monde ou personne.

VOTRE BOÎTE À OUTILS

RAPPORT DE BOÎTE

Sur les tracés longs et ouverts, vous aurez besoin d'un rapport long pour optimiser votre vitesse de pointe. Sur des tracés plus sinueux et serrés, un rapport court vous aidera à accélérer en sortie de virage.

APPUI

En augmentant l'appui, vous améliorez l'adhérence du véhicule dans les virages, ce qui aide à négocier ces derniers et augmente l'accélération. Un appui moins important favorise la pénétration dans l'air et permet d'atteindre une vitesse de pointe plus élevée. Encore une fois, c'est utile sur les tracés longs et ouverts.

SUSPENSION

Sur des étapes aux surfaces irrégulières, une suspension plus souple améliore votre adhérence en faisant en sorte que les roues restent en contact avec le sol. À l'inverse, sur les surfaces plus lisses, une suspension plus ferme améliore la réactivité et l'adhérence.

GARDE AU SOL

En baissant la garde au sol, vous améliorez l'adhérence et la réactivité de la voiture sur les surfaces lisses. En l'élevant, vous aurez plus d'espace entre la voiture et le sol, ce qui facilitera les dérapages sur les surfaces plus irrégulières.

DIFFÉRENTIEL

Sur les véhicules 4x4, ce point contrôle la force du différentiel central. Sur les voitures à propulsion, il contrôle la force du différentiel arrière. Un réglage fort optimise la puissance transmise à la route, mais encourage le survirage. Un réglage faible favorise le sous-virage en réduisant le risque de tête à queue, mais il transfère globalement moins de puissance.

RÉPARTITION DU FREINAGE

Mettre plus de frein à l'arrière aide à stabiliser la voiture lors des freinages et favorise le survirage. À l'opposé, mettre plus de frein à l'avant encourage le sous-virage et réduit la stabilité.



Vous avez trouvé le parfait réglage pour votre véhicule ? Sauvegardez-le pour pouvoir le charger et l'utiliser ultérieurement grâce au bouton PRÉRÉGLÉ de la page de réglage du véhicule. Cooool :



CRÉDITS

Senior Executive Producer Gavin Raeburn **Producer** Adam Askew **Associate Producer** Toby Eyan-Jones **Design Manager** Ralph Pulton **Chief Game Designer** Matthew Horsman **Game Design** Paul Coleman, Matt Turner, David Tillotson, Tom Gleadall, Paul Turland, Jamie Adyame, Ben Fell **Track Design** Graham Bromley, Lee Niven, Glenn McDonald, Jason Evans, Barnaby Zoeller, Kristian Alder-Bryne, Ben Dare, Matthew Battison, Paul Haynes, Matthew Thompson, John Barnes, James Cooper **Car Handling Design** Gehan Pathiraja, James Conway, Nicholas Rathbone, Jim Clarke **Art Director** Nathan Fisher **Project Lead Artists** Daniel Darren Yeomans **UI Art Lead** Philip Cox **UI Art** Christian McMorran, Matt O'Connor, Ely Marshall **Character Art Lead** Toby Hynes **Character Art** Mark Hancock, Paul Edwards **Environment Art Leads** Erol Kentli, Peter Ridgway **Environment Art Group Leads** Andria Warren, Selh Brown, Justin Batchelor **Environment Art** Adam Hill, Jason Dovey, Khushpal Kalsi, Lee Piper, Oscar Soper, Simon Chapman, Aamar Mirza, Thomas Stratford, Richard Berwick, Steve Jackson, Joseph Stone, Daniel Rose, Jon Haywood, Peter Rose, Tariq Rafiq, Dan Cook, Joe Bradford, Peter Kerpour, Matthew Stott, Richard Priest, James Garret **Vehicle Art Lead** Nick Phillips **Vehicle Art** Richard Thomas, Stephen Tsang, Matt Jones, Mitchell Roach, Keith Burden **Animation Lead** Jon Maine **Animation** Huy Nguyen, Adam King **Technical Art Lead** Martin Wood **Technical Art** Tom Whibley **Visual Effects Lead** Jon Graham **Visual Effects** Marcus Wainwright, Andy Stewart, James Watt **Concept and Marketing Art Lead** Max Cant **Concept and Marketing Art** Simon Enstock, Vincent Jenkins **Lead Programmer** Matt Craven **Programmers** Robin Bradley, Scott Stephen, Andrew Sage, Robert Pattenden, Karl Hammarling, Gareth Thomas, Gary Buckley, Will Stones, Adam Sawkins, Igor Bozhko, Paul Penson, Simon Cooper, Ben Knight, Michael Bailey, Hugh Lowry, Giannis Ioannou, Nic Melder, James Manning, Parven Hussain, Malcolm Coleman, Michael Nimmo, David Hosier, Alasdair Martin, John Watkins, Stephen Edmonds, Liam Murphy, Dave Dempsey, Jon Wingrove, Jaroslav Rzepecki, Jockim Hentula, Paul Kruit, Joe Hegarty, Andrew Green, Alan Jardine, Rama Nallamilli **Audio Director** Stephen Root **Audio Manager** John Davies **Lead Audio Designer** Mark Knight **Audio Designers** Dave Sullivan, Peter Ward, Andrew Griet, Ed Walker, Claire Woodcock **Studio Technician** Ben Brown **Project Manager** Steve Eccles **Project Planner** Richard Todd **Brand Marketing** Alex Bertie, Guy Pearce, Julien Soquet-Clerc **PR** Rich Eddy, Sam Cordier, Adrian Lawton, Pete Webber **International: Marketing Lead** Digital Marketing Lizzie Widing, Joe McEwan, Ian Webster **Marketing Services** Paul Matthews, Wes Strange, David Alcock, Barry Cheney, Andy Hack, Wayne Garforth **Video Editing** Samantha Hatton Brown, Philip Roberts, Rob Lucas, Javid Duranni, Yolanda De Los Bueis **Licensing Executive** Peter Hansen-Chambers **Research Manager** Antonia Rodriguez **In-Game Researcher** Rosetta Rizzo **General Legal Counsel** Julian Ward **Lawyer** Simon Moynihan **QA Manager** Eddy Di Luccio **Functional QA Manager** Danny Bellard **QA Team Lead** Gary Masters **Senior QA Technicians** Daniel Flanagan, Mark Spalding, Alyson Williams **QA Technicians** Richard Beech, Jonathan Bennett, Chris Brain, Robert Cartlington, Tim Dearing, Sean Francis, Tom Gregory, Matthew Haven, Alexander Hill, Richard Kadow, Dawn Lamplough, Chris Longden, Ivan Merga, James Mohamed, Keith Mutton, Richard Peters, Zi Peters, Mike Pickton, Michael Robson, Samuel Rogers, Joseph Smith, Mark Tobin, Simon Williams, Alan Wo, Ben Wood, Becky Crossdale, Mike Easton, James Grant, Darren Hayward, Joe Hill **QA Outsourcing Team Lead** Paul Barber **Online QA Manager** Jonathan Treacy **Online Senior QA Technicians** Michael Wood, Rob Young **Online QA Technicians** Alastair Bowers, Andrew Coyle, Andrew Kimberley, Andrew McIntosh, Andrew Morris, Anthony Moore, Chris Gripton, Craig Whitehouse, Daniel Wright, Edward Rothwell, Erich Cooper, Gurpreet Singh, Harjeet Marwaha, James Hopkins, James Huntley, Jamie Keys, Leigh Harris, Matthew Corbett, Matthew Hall, Matthew Leech, Owen Parry, Patryk Wolbowski, Paul Briden, Robert Pearce, Ross Darvill, Scott Sturrock, Simon Tapley, Sukhdeep Thandi, Victoria Burrows, Matt Berry, Stephanie Holmes, Terry Lee, Scott Rombach, Adam Wells **Compliance Manager** Gary Cody **Compliance Leads** Neil Martin, Richard Pickering **Compliance Technicians** Neil McCabe, Jack Foster, Adam Fielding, Will Haines, Andrew Partridge, Darren Keig, Gurfelbir Mangat, Keith Tsang, Andrew French, Mike Hill, Alan Laird, Gushaan Surana, Manish Panchmotta **CENTRAL TECH Chief Technology Officer** Bryan Marshall **Lead Programmer** Chris Brunning **Group Lead Programmers** Simon Goodwin, Casba Berenyi **Programmers** Aristotel Digenis, Peter Goodwin, Laurent Nguyen **VOICE Cast Vocal Directors** Lex Lang, Kirk Thornton **Additional Vocal Direction** Claire Woodcock **As Themselves** Ken Block, Travis Pastrana, Tanner Foust, Dave Mirra, Mohammed Ben Sulayem, Christian Stevenson (commentator) Katie Cindy Robinson Jayde Dorothy Fahn **Scottish Male / Male Co-Driver** Lewis Macleod **Female Co-Driver** Hanne Steen **US Males** Trevor White, John Bentley, Yuri Lowenthal, Dave Earnest, Patric Seltz **South American Male** Pepe Balderamma **Scandinavian Male** David Menkin **Irish Male** Jonathan Forbes **British Male** Jimmy Akingbola **French Male** Lex Lang **Eastern European Male** Nick Boulton **LOCALISATION Localisation Manager** Sébastien Schaefer **Assistant Localisation Manager** Gaele Leysour **Italian Translation** Marco Martocci **French Translation** Sébastien Lizon **German Translation** Stefan Keller **Spanish Translation** Meaning Makers **Japanese Translation** Binari Sonoti **FIGS Voice Production** Binari Sonoti **Binari Sonoti Project Manager** Laura Cattaneo **Binari Sonoti Sound Engineer** Maurizio Abate **French Cast** Annie Milon, Benjamin Pascal, Caroline Pascal, Donald Reignoux, Gérard Malabat, Jérémy Prévost, Laëtitia Lelievre, Philippe Bozo, Thierry Kazazian, Yann Pichon **Italian Cast** Aglaia Zannetti, Alessandro Rigotti, **German Cast** Erik Bomer, Gabi Gianluca Iacono, Giuliana Alepi, Lorenzo Scattarin, Luca Sandri, Paolo De Santis, Simona Blassi **Spanish Cast** Franke, Gilles Karolyi, Jens Wendland, Linus Kraus, Peter Wenke, Sabina Godec, Sebastian Walch, Stephanie Bittoun **Spanish Cast** David Robles, Fernando Cabrera, Francisco Vaquero, Inés Blázquez, Jorge Sautín, José Ángel Fuentes, Juan Amador Pulido, Olga Cano, Olga Velasco, Raúl Bascones **Japanese Cast** Daichi Endo, Jin Yanai, Kenji Takahashi, Nobuyuki Kobushi, Rena Ozaki, Seito Yoshitaki, Tomoko Nakamura, Tomoyuki Higuchi, Yoshimasa Kawada, Yu Shimamura **KL STUDIO Director** H.S Low **General Manager** Maxime Villard **Finance Manager** Kah Chai Tai **HR Manager** Kuan Sook Mee **Admin Assistants** Farra Nadia Zuhari, Nurul Shida Bt Md Zain **Technical Support Engineer** Chin Cheong Weng **Technical Art Director** Jason Butterley **Production Manager** Johan Fariz Lam **Production Assistant** Chong Ee Von **Environment Group Leads** Lim Soon Aik, Roh Lang Chuan, David Khaw, Wong Yee Hsien, Mohd Fazlan bin Abdul Jamil **Environment Artists** Yoo Chuang Tong, Mohd Faizal bin Ahmad Norrahma, Yuean Jin Loong (Jacob), Chee Yim Mei (Jouly), Tay Hong Yeow, Teh Jia Shyan, Zarif Bin Kharindun, Eugene Hong Tuan-Keat, Stephanie Yong Jo-An, Thum Chee Kiet (Jack), Siah Joon Kiong, Noor Izmal Mukhriz bin Ismail, Leong Kha Hau (Adrick), Sherlie Tan, Tan Jing Chun (Shirley), Ang Choon Keng, Tay Wee Meng, Kong Hong Ching, Yap Wat Mue, Lim Ke Wei, Chan Kam Yai, Chun Tan, Zhenhui, Lai Fung Yen, How Wai Khin, Teah Wei Han, Yow Wei Teng, Beh Chor Joo, Hang Hoe Li, Chin Wai Kien (Kia), Sung Pei Sun, Tan Kean Wui, Wong Mun Poh (Jane), Chong Ri Hui (Saxon), Khor Phelk Hoy, Mohd Mumadzam bin Samsudin (Peeut), Symam bin Abd Latif, Yap Ann Rose, Kenneth Lim Wee Leng, Lim Jenn Yu, Noorazhar bin Mohd Amin **Vehicle Artists** Ma Hanson, Ho Ruon Teck, Chong Khai Lung, Faizal Md Fadzi **Vehicle Group Lead** Azmi bin Mohd Amin **Vehicle Artists** Lim Chou (Chris), Yong Wei Siong, Bondhan Chew Tiong Nam, Ling Swee Hee, Kemal Attaturk, Kok Chen Yong, Lee Ka Hai, Cheng Lin Chou (Chris), Yong Wei Siong, Bondhan Kimbalazai, Ng Say Chong (Raymond), Bonar Siregar (Egar), Amith Alottam, Asewin Dharmadi, Ariyanto Wibowo, Ng Kah Yew (Kenji), Andhono Christanto, Leong Li Cheng (Tammie), Abdul Khalil Bin Abu Hassan Shari, Muhammad Rasyid Ridha, Ehsan Lankarani, Kher En Yeoh (Alan) **Additional Art** Dhruva, Nikitova, Glassegg, Roax, Peat **Digital SPECIAL THANKS VP of Codemasters Studios And Development** Gavin Cheshire **Senior Producer** Clive Moody **Additional Production** Paul Jeal **Additional UI Art** Roger Schembri, Will Evans, Simon Reed, Dan Fernando, Adrian Waters **Additional Character Art** Chris Rocks, Richard Brookes **Co-Driver Scripting** George Gwynn **Additional Vehicle Recording** Bryan Watkins and Warner Brothers Post Pro **Lead Programmer** Alan Roberts **Vehicle Artist** Keith Burden **Further Thanks** Magna Charger, Porsche Driving Experience, Paul Lovell, Brian Collier, Gareth Glover, Southern Realty (M) Sdn Bhd, Saladin Mazlan.



REMERCIEMENTS

REMERCIEMENTS SPÉCIAUX :

The McRae family
Colin McRae Motorsport Ltd
Ari Vatanen
Campbell Roy
Christian Stevenson
Dario Franchitti
David Coulthard
Dave Mirra
Ken Block
Tanner Foust
Travis Pastrana
Valentino Rossi
Malaysia Debt Ventures Berhad

REMERCIEMENTS :

Fabricants

American Honda Motor Co., Inc.
BMW AG
Bowler Off-Road Ltd
Chrysler LLC
Ford Motor Company
Fuji Heavy Industries Limited
General Motors Corporation
Honda Motor Co., Ltd.
Mitsubishi Motors Corporation
Nanjing Automobile (Group) Corporation
Nissan Motor Co., Ltd.
Toyota Motor Corporation
Volkswagen AG

Équipes

California Race and Rally Inc
Collins Motorsports
Dallenbach Racing Inc
De Jong Off-Road Manufacturing
Hydrex Rallycross Team
Ickler Motorsports LLC
Icon Vehicle Dynamics
Kincaid Racing
Kroeker Off Road Engineering Inc
Lawrence Gibson
Mitsubishi Ralliart Works Team
Pitueger Racing
Porter Race Cars
Rhys Millen Racing
Ridgeline Racing
Robby Gordon Motorsports
Subaru Rally Team USA
Tanner Foust Racing Inc
Terrible Herbst Motorsports
Tusk Engineering
Vermont SportsCar
West Coast Choppers

Lieux

Treasury Holdings UK Ltd /
Battersea Power Station

Sponsors

4x4 Rockshop
Acupuncture
ADVAN
AEM
AIRAID
Alpinestars
Arai
ARK Performance
Armor All

Asics
ATX American Racing
Balls Deep Boxers
Beard Seats
Best In The Desert
BF Goodrich
Bilstein
Black Label Skateboards
Borla Exhaust
BOS Engineering
BP
Breed
Brembo
BTR
Buckshot Racing
Bully Dog Technologies
Car@nifty
Carhartt
Champion
Clarion
Dallik Fodda
DC Shoes
Diamond Eye Performance
Dirt Bagz
DJ Safety
EMC2
Duke Video
Dürr
Ecko Unltd
Eibach Springs
Endless
Exedy
Exxon Mobil
Fabtech
Facom
Ferodo
Flip
Fulmer Helmets & Memphis Car Audio
Garmin
Go Fast Sports
Goodridge
Greddy
Hella
Ironclad Performance Wear
K&N
KC HILITES
Kenwood
Kerrang!
Kicker Performance Audio
King Off Road Racing Shocks
KMC Wheels
Koni
Konig
Kumho Tyres
KRE
KYB
Lightforce
London Bus Routemaster (Corgi)
Lucas Oil Products
McKenzie's
Michelin Tyres
Mishimoto
Monster Energy Drink
Motul
Motu25
MSD Ignition
Nixon
Oakley
Ogio
Öhlins Racing
OMP Racing
Osiris
OZ Racing
Pellor Motorsport
PIAA
Puma
Quiksilver
Rally America
Recaro
Red Bull
Reddmango
Red Line
Repsoil
Rock Oil
Rockstar Energy Drink
Scott
Shark
Shell
Shoei
Signpros
Simpson Performance Products
Skin Industries
Skyjacker Suspensions
SLIME
SmartPunk.com
Snap-on Tools
Sonauto
Sparco
Sport Grafics
Stilo
STP
Sunoco Race Fuels
Superdry
Three
Toyo Tires
Valeo
Vision X Off Road Lighting
VP Racing
Warn
Wide Open Baja
Yokohama
X-Games
ZF Sachs
Zoo York

MERCI SUPPLÉMENTAIRES:

D-BOX
ESPN

BANDE SON

Mountains

Performed by Biffy Clyro
Produced by Gagarin, Biffy Clyro
(P) 2008 14th Floor Records
Licensed courtesy of Warner Music UK Limited
Written by Simon Neil
Published by Universal Music Publishing Ltd

Blind Man

Performed by Black Stone Cherry
Produced and Mixed by Bob Marlette
Music and Lyrics by Black Stone Cherry,
Richard Young and Bob Marlette
Published by Them Young Boys Music (ASCAP),
administered by Bug Music Inc. and Black
Lava Music (ASCAP), administered by Kobalt
Music Publishing
(P) 2008 The All Blacks U.S.A. Inc.
From the Roadrunner Records album, "Folklore
and Superstition", used by permission.

Shout

Performed by Black Tide
Courtesy of Interscope Records
Under licence from Universal Music
Operations Ltd
Words & Music by Garcia and Suecof
(C) 2007, Zag IV Publishing/EMI April Music Inc/
EMI Music Publishing Ltd, London W8 5SW
(C) Jason Suecof administered by Kobalt Music
Publishing Limited

Jeremy Kyle is a Marked Man

Performed by Blackfish
Under licence from Hassle Records
Written by Thomas Peckett, Sam Manville,
Robert Wisely, and Richard Lee
Published by Full Time Hobby Publishing,
Administered by Bucks Music Group Ltd.

Helicopter

Performed by Bloc Party
Courtesy of Wichita Recordings /
Atlantic Recording Corp
By Arrangement with Mixtape Music /
Warner Music Group Film & TV Licensing
Words & Music by Okereke, Lissack,
Mockes and Tong
(C) 2004, EMI Music Publishing Ltd,
London W8 5SW

Talons

Performed by Bloc Party
Courtesy of Wichita Recordings /
Atlantic Recording Corp
By Arrangement with Mixtape Music /
Warner Music Group Film & TV Licensing
Words & Music by Okereke, Lissack,
Mockes and Tong
(C) 2008, EMI Music Publishing Ltd,
London W8 5SW

Fantastic Journey of the Underground Man

Performed by De Staat
Courtesy of Exilescor Recordings
Taken from the album "Wait For Evolution"
Written by T. Janssen.
Published by Chrysalis Music Ltd. © 2009
Used by permission. All rights reserved

Ich Betäube Mich

Performed by Deichkind
Courtesy of Universal Music Germany
Under licence from Universal Music
Operations Ltd
Written by Philipp Gruetering, Bartosch Jeznach,
Sebastian Hackert and Sarah Walker
(C) 2006 Edition Deichkind (Gema) / Universal
Music Publishing Ltd
All Rights On Behalf Of Edition Deichkind
Administered
By Warner Chappell Overseas Holdings Ltd

Sideways Here We Come

Performed by Die! Die! Die!
Written by Wilson, Prain & Anderson
Used by permission. Copyright Control

All Around The World

Words & Music by Matthew Bigland
Performed by Dinosaur Pile-Up
www.dinosaurpileup.com
(C) 2008, EMI Music Publishing Ltd,
London W8 5SW

Wannabe In L.A.

Performed by Eagles of Death Metal
Written by Jessie Everett Hughes and
Josh Homme
Published by MAFFG/ Board Sluff Music and
Imagem London Ltd
Courtesy of Downtown Records
By arrangement with Rekords Rekords
All Rights Reserved. Used by Permission

Grounds For Divorce

Performed by Elbow
Courtesy of Polydor Records UK Ltd
Under licence from Universal Music
Operations Ltd
Written by Guy Edward John Garvey,
Craig Lee Potter, Mark Potter, Peter
James Turner and Richard Barry Jupp
(C) 2008 Salvation Music Ltd (H&)
All Rights Administered by Warner/Chappell
Music Publishing Ltd

Ulysses

Performed by Franz Ferdinand
Recorded & Produced by Dan Carey & Franz
Ferdinand
Engineered by Paul Savage & Alexis Smith
Mixed by Mike Fraser & Tom Elmhirst
(P) 2009 Domino Recording Co. Ltd.
Written by Huntley, McCarthy, Hardy & Thompson
Published by Universal Music Publishing Ltd

In The Hospital

Performed by Friendly Fires
Courtesy of XL Recordings Limited
www.xlrecordings.com
Written by MacFarlane, Gibson & Savidge
Published by Universal Music Publishing Ltd

Lovesick

Performed by Friendly Fires
Courtesy of XL Recordings Limited
www.xlrecordings.com
Written by MacFarlane, Gibson & Savidge
Published by Universal Music Publishing Ltd

A Hope In Hell

Performed by Glamour Of The Kill
Written collectively by Glamour of The Kill
Used by permission. Copyright Control

Violent And Young

Performed by Iggy & The Stooges
Courtesy of Mercury Records (London) Ltd
Under licence from Universal Music
Operations Ltd
Words & Music by Jarvis, Katz and Martin
(C) 2008, EMI Music Publishing Ltd,
London W8 5SW

Good Love

Performed by Kram
Courtesy of Universal Music Australia
Under licence from Universal Music
Operations Ltd
Words & Music by Maher
Published by Sony/ATV Music Publishing

Edith

The Hot Melts
Written by Baylis, Biggins, McCartney & Rothwell
Published by Sanctuary Music Publishing Ltd. /
Universal Music Publishing Ltd
Courtesy of Wonderland / Epitaph

My Delirium

Performed by Ladyhawke
Courtesy of Universal Music Australia
Under licence from Universal Music
Operations Ltd
Words & Music by Brown, Gabriel, Grey
and Robinson
(C) 2007, EMI Music Publishing Australia Pty
Ltd/EMI Music Publishing Ltd, London W8 5SW
/ Gabriel and Son Limited administered by
Kobalt Music Publishing Limited / Published by
Universal Music Publishing Ltd / 2007 Warner/
Chappell Music Ltd (P&S)

Never Take Us Alive

Performed by Madina Lake
Produced and Mixed by David Bendeth
Lyrics by Matthew Leone, Nathan Leone, Daniel
Torelli, Mateo Camargo and David Bendeth
Music by Matthew Leone, Nathan Leone, Daniel
Torelli, Mateo Camargo
Published by Robot of the Century (BM) o/b/o
itself and Madina Fine Music (BM) and Amp
Group Publishing and Imagem Music Publishing
(P) 2009 The All Blacks B.V.
From the Roadrunner Records album, "Attics to
Eden", used by permission

Work On You

Performed by MSTRFT
Courtesy of Modular Recordings / Universal-
Island Records Ltd
Under licence from Universal Music Operations
(P) 2006 Last Gang Records Inc.
Words & Music by Keeler and Puodtukas
(C) Nehrusita Inc/ MSTRFTS Music Inc/ EMI
Blackwood Music Inc/ EMI Music Publishing Ltd,
London W8 5SW

Treading Water

Performed by Proceed
Song and Lyrics by Daniel Lancaster
Music by Daniel Lancaster, Tom Doyle
and Proceed
Produced and engineered by Dan Lancaster
and Tom Doyle
Mixed and Mastered by Justin Hill and Dan
Weller at Timeless Studios, London
Used by permission. Copyright Control

Little Sister

Performed by Queens Of The Stone Age
Courtesy of Interscope Records
Under licence from Universal Music
Operations Ltd
Written by Homme, Van Leeuwen & Castillo
Published by Universal Music Publishing Ltd

Injection

Performed by Rise Against
Courtesy of Geffen Records
Under licence from Universal Music
Operations Ltd
Words & Music by Barnes, Chasse,
McIlrath, Principe
Published by Sony/ATV Music Publishing

Say Ahh

Performed by Santigold
Written by S. White, J. Hill
Produced by J. Hill, S. White, Switch
Published by Rodemmen Music (ASCAP),
Downtown Music Publishing LLC (ASCAP),
Little Jerk (ASCAP), EMI April Music
2008 Lizard King Records Limited under
exclusive licence to Warner Music UK Limited
for UK and Eire
Licensed courtesy of Warner Music UK Limited
From the album "Santigold"

They Say

Performed by Scars On Broadway
Courtesy of Interscope Records
Under licence from Universal Music
Operations Ltd
Words & Music by Malakian / Dolmayan
Published by Sony/ATV Music Publishing

Let's Talk About It

Performed by White Denim
Under license from English Mallard and
Full Time Hobby
Used by permission. Copyright Control

Bumpin'

Performed by Steadimir
Produced by Jeff Blue, Mixed by Jason Elgin
Lyrics by Dallas Anthony, Philip Anthony, Daniel
Bruce, Thomas Gonzalez and Jeff Blue
Music by Philip Anthony, Dallas Anthony,
Daniel Bruce, Thomas Gonzalez, Jeff Blue and
Jade Lemons
Published by Robot of the Century (BMI) o/b/o
itself and Fire and Eynelmer Music (BMI)
and Imagem Music o/b/o Universal Music-Zsongs
(BMI) Stay Beautiful Music (BMI) and Jade
Lemons (BMI)
(P) 2009 The All Blacks B.V.
From the Roadrunner Records album,
Everything Is Nothing, used by permission.

Red Lights Flash

Written by Templeton Pex
Written by Neal Mitchell, Kev Green and Simon
Badford
Under license from Bomber Music Limited

Steve McQueen

Performed by The Automatic
Courtesy of B-Unique Records Ltd
Under license from B-Unique Records Ltd
Words & Music by Hawkins, Frost, Griffiths
and Mullen
(C) 2007, Automatic Music Ltd / EMI Music
Publishing Ltd, London W8 5SW

Men's Needs

Performed by The Crips
Courtesy of Wichita Recordings / Warner Bros.
Records Inc.
By Arrangement with Mixtape Music / Warner
Music Group Film & TV Licensing
Written by G. Jarman, R. Jarman, R. Jarman
Published by Chrysalis Music Ltd. © 2007
Used by permission. All rights reserved

Radio Heart

Track written and performed by The Futureheads
Produced by Youth
Published by Big Life Music Ltd

There's No Secrets This Year

Performed by Silversun Pickups
Written by Brian Aubert, Christopher Guzman,
Joseph Lester, and Nicole Monninger
Published by Silversun Pickups Music (ASCAP) /
Boreham Mending Music (BMI)
Courtesy of Dongetts Records
Administered by Pintage in the UK

Warriors Dance

Performed by The Prodigy
Under license from Cooking Vinyl Limited
Courtesy of Take Me To The Hospital Limited
Words & Music by Howlett, Grace, Mills and Srock
(C) 2008, EMI Virgin Music Ltd, London W8 5SW
/ Sherlock Holmes Music Ltd / Chelsea Music
Publishing Co. Ltd / Incentive Music Ltd and (P)
Bucks Music Group / Inc

Lost Weekend

Performed by The Qemists
Ninja Tune 2008
Written by The Qemists and Mike Patton
Published by Published by Just Isn't Music (PES) /
Mal Di Gola (ASCAP)
Available on the Qemists album 'Join the Q'
www.ninjatune.net

1989

Performed by The Raikes
Courtesy of Cooperative Music / Mercury Records
(London) Ltd
Under license from Universal Music
Operations Ltd
By Matthew Swinnerton, Alan Donohoe, Lesse
Peterson, Jamie Horn-Smith
and Chris Ketley
(C) 2009 Warner/Chappell Music Publishing Ltd /
Copyright Control

I Won't Let You Down

Performed by The Subways
(P) 2008 Infectious Records Ltd
Licensed courtesy of Warner Music UK Limited
From the album 'All or Nothing'
Written by Billy Lunn, Charlotte Cooper &
Joshua Morgan
Published by Stage Three Music Limited

Science of Fear

Performed by The Temper Trap
(P) 2009 Infectious Music Ltd
Written by J. Aherne, T. Dundas, A. Mandagi,
L. Sillit
Published by Imagem Music / Mushroom
Music Pty Ltd
Courtesy of Infectious Music Ltd / Liberation
Records

The Rat

Performed by The Walkmen
Produced by David Sandy
(P) 2004 WEA International Inc.
Licensed courtesy of Warner Music UK Limited
From the album 'Bows + Arrows'
Written by Leithauser, Martin, Barrick,
Bauer, Mayron
Published by EP Music Limited

I'm A Rope

Performed by Tommy Sparks
Courtesy of Universal-Island Records Ltd
Under license from Universal Music
Operations Ltd
Written by Tommy Sparks
Published by Global Talent Publishing

First Taste

Performed by Triggerfinger
Courtesy of Excelsior Recordings
From the album 'What Grabs Ya?'
Words & Music by Block, Goossens and
Van Bruyssegem
(C) 2009, EMI Music Publishing Belgium SA/EMI
Music Publishing Ltd, London W8 5SW

Restless

Performed by UNKLE featuring Josh Homme
Written by R. Brown, R. Aickin, J. Homme,
J. Lavelle, R. Fie, C. Goss
Under license from Surrender All Ltd
(C) 2007 Warner/Chappell Music Ltd (PES) /
Universal Music Publishing Ltd / Baby Cole
Music (ASCAP) (administered by Wixen Music
Publishing, Inc.) / Copyright Control

To Lose My Life

Performed by White Lies
Courtesy of Polydor Records UK Ltd
Under license from Universal Music
Operations Ltd
Written by H. McVeigh, C. Cave, J. Brown
Published by Chrysalis Music Ltd. © 2009
Used by permission. All rights reserved

Y-Control

Performed by Yeah Yeah Yeahs
Courtesy of Polydor Records UK Ltd
Under license from Universal Music
Operations Ltd
Written by K. Orzolek, N. Zinner, B. Chase
Published by Chrysalis Music Ltd. © 2003
Used by permission. All rights reserved

Save it for the Bedroom

Performed by You Me At Six
Words & Music by Helyer, Franceschi, Barnes,
Miller and Flint
(C) 2007, EMI Music Publishing Ltd,
London W8 5SW
Under license from Siam Dunk Records Ltd

This Is The One

Performed by The Stone Roses
Licensed courtesy of Sony Music
Entertainment UK Ltd
Written by Squire, Brown
Published by Imagem Music



OFFICIAL
LICENSED
PRODUCT

© 2009 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters"®, the Codemasters logo and "DIRT"® are registered trademarks owned by Codemasters. "DIRT"™ and "EGO"™ are trademarks of Codemasters. "Colin McRae"™ and the Colin McRae signature device are registered trademarks of Colin McRae. Uses of the Video, Copyright © 1997-2009 by RAD Game Tools, Inc. This product contains copyrighted material owned and/or distributed under authority by QUAAZ Technologies, Inc. Copyright 1998-2009 QUAAZ Technologies Inc. All Rights Reserved. Portions of this software are copyright ©2009 The FreeType Project (www.freetype.org). All rights reserved. BMCcode copyright © 2001-2002 Andreas Jönsson. "The BMW logo, the BMW wordmark and the BMW model designations are trademarks of BMW AG and are used under license". "BF Goodrich"™ Tires Trademarks are used under license from Michelin Group of Companies. "BP ULTIMATE and the ULTIMATE livery are trade marks and used with permission from BP p.l.c.". "CHAMPION, FERODO and MOOG are trademarks and are reproduced with the permission of the Federal-Mogul Corporation". "Dodge and HEMI"® are trademarks of Chrysler LLC. Dodge Ram and its trade dress are used under license by Codemasters Software Company Limited. © Chrysler LLC 2009. "Ford Oval and nameplates are registered trademarks owned and licensed by Ford Motor Company. Manufactured by Codemasters. www.ford.com". "General Motors Trademarks used under license to Codemasters Software Company Limited". "Honda Official Licensed Product. Published by The Codemasters Software Company Ltd. Honda®, Acura®, Ridgeline® and the distinctive design elements of Honda products are trademarks and intellectual property of Honda Motor Co. Ltd. used under license from American Honda Motor Co., Ltd. All rights reserved". "MG is a registered trademark of Nanjing Automobile (Group) Corporation. Licensed by BMH Limited. Licensing Agent LMI Limited www.bmh-ltd.com". "MITSUBISHI, Eclipse GT, Lancer Evolution IX, Lancer Evolution X, Pajero Dakar 1993, Racing Lancer names, emblems and body designs are trademarks and/or intellectual property rights of MITSUBISHI MOTORS CORPORATION and used under license to The Codemasters Software Company Limited". "Mopar, and Chrysler vehicles, images, and logos are trademarks of Chrysler LLC used under license to The Codemasters Software Company. © Chrysler LLC 2009". "Manufactured under license from NISSAN MOTOR CO., LTD". "The trademark "RECARO" is used by way of license received from RECARO GmbH & Co. KG, Kirchheim/Teck, Federal Republic of Germany". "The RED BULL trademark, the RED BULL & Device trademark and DOUBLE BULL DEVICE are trademarks of Red Bull GmbH/Austria and used under license. Red Bull GmbH/Austria reserves all rights therein and unauthorized use is prohibited". "Trademarks and colour schemes used under license from Shell. The use of Shell Trademarks in this product does not imply any sponsorship, approval or endorsement of this product nor is Shell involved in the development or other commercial activities of these companies". "Subaru trademarks, design patents and copyrights are used with the permission of the owner Fuji Heavy Industries Ltd". "Toyota, FJ Cruiser, Stadium Truck and all other associated marks, emblems and designs are intellectual property rights of Toyota Motor Corporation and used with permission". "Toyo Tires is a trademark belonging to Toyo Tire & Rubber Co., Ltd. and is registered in the United States Patent and Trademark Office and in various other countries". "The trademarks "VP Racing" and "VP Racing Fuels" are trademarks of VP Racing Fuels, Inc. and are used under license". "Trademarks, design patents and copyrights are used with the permission of the owner Volkswagen AG". All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are being used under license. This game is NOT licensed by or associated with the FIA or any related company. Unauthorized copying, adaptation, rental, lending, re-sale, arcade use, charging for use, broadcast, cable transmission, public performance, distribution or extraction of this product or any trademark or copyright work that forms part of this product is prohibited. Developed and published by Codemasters.



SERVICE CLIENT

	Email	Tel
English	custservice@codemasters.com	0870 75 77 881 or from outside of the UK: 00 44 1926 816 044
Codemasters Software Co., PO Box 6, Royal Leamington Spa, Warwickshire, CV47 2ZT, UK.		
Français	serviceclientele@codemasters.com	+44 1926 816066
Codemasters Software Co., PO Box 6, Royal Leamington Spa, Warwickshire, CV47 2ZT, UK.		
Deutsch	kundendienst@codemasters.com	+44 1926 816065 Deutschland: (0700) 263 362 783 77 oder (0700) CODEMASTERS € 0,12/ Min aus dem Festnetz der T-COM. Mobilfunknetzpreise ggf. höher. Österreich/Schweiz: 0044 1926 816065 Es gilt die Gebührenordnung für Auslandsgespräche.
Codemasters Software Co., PO Box 6, Royal Leamington Spa, Warwickshire, CV47 2ZT, UK.		
Italiano	lineaverde@leaderspa.it	+39 0332 870579 I giorni potrebbero variare
Nederlands	benelux_support@codemasters.com	+44 (0)1926 816 044
Español	atencion.cliente@codemasters.com (En línea: www.codemasters.com)	+44 (0)1926 816 044
USA	custservice@codemasters.com	00 44 1926 816 044 (UK)

www.codemasters.fr